DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

ウィザード	1	賢者
クラス	レベル	背景
ハイ・エルフ	中型	中立にして善
種族	サイズ分類	属性

【筋力】 ±0 (10)

【敏捷力】 ＋2 (15)

【耐久力】 ＋2 (14)

【知力】 ＋3 (16)

【判断力】 ＋1 (12)

【魅力】 −1 (8)

＋2 習熟ボーナス

- ○ ±0【筋力】
- ○ ＋2【敏捷力】
- ○ ＋2【耐久力】
- ● ＋5【知力】
- ● ＋3【判断力】
- ○ −1【魅力】

セーヴィング・スロー

- ○ −1〈威圧〉【魅力】
- ○ ＋1〈医術〉【判断力】
- ○ ±0〈運動〉【筋力】
- ○ ＋2〈隠密〉【敏捷力】
- ○ ＋2〈軽業〉【敏捷力】
- ● ＋3〈看破〉【判断力】
- ○ −1〈芸能〉【魅力】
- ○ ＋3〈自然〉【知力】
- ○ ＋3〈宗教〉【知力】
- ○ ＋1〈生存〉【判断力】
- ○ −1〈説得〉【魅力】
- ● ＋5〈捜査〉【知力】
- ● ＋3〈知覚〉【判断力】
- ○ ＋2〈手先の早業〉【敏捷力】
- ○ ＋1〈動物使い〉【判断力】
- ○ −1〈ペテン〉【魅力】
- ● ＋5〈魔法学〉【知力】
- ● ＋5〈歴史〉【知力】

技能

13 受動【判断力】〈知覚〉値

CP　SP　EP　GP 10　PP

貨幣

12 アーマー・クラス（AC）

＋2 イニシアチブ

9m 移動速度

最大ヒット・ポイント 8

現在ヒット・ポイント

計 1d6

ヒット・ダイス

成功 ○○○

失敗 ○○○

死亡セーヴ

- ショートソード
- 呪文構成要素ポーチ
- 呪文書
- 背負い袋
- 学術書
- インク2壺
- ペン
- 羊皮紙10枚
- 砂の小袋
- 小さなナイフ
- 死んだ同輩からの手紙（その中の質問に君はまだ答えられていない）
- 普通の服1着
- ポーチ

装備

習熟

君は以下の習熟を持つ。習熟の説明はルールブックにある。

セーヴィング・スロー：君が習熟しているセーヴは、左上のセーヴのリストで●の印が付いている。

技能：君が習熟している技能は、左の技能リストで●の印が付いている。

装備品：君はダガー、ダーツ、ライト・クロスボウ、ロングソード、クオータースタッフ、ショートボウ、ショートソード、スリングに習熟している。

言語

君は共通語、天上語、竜語、ドワーフ語、エルフ語の会話と読み書きができる。

攻撃

戦闘における君の最善の手段は呪文だが、武器も少しは扱える。

ショートソード：近接攻撃として、君から1.5m以内の目標をショートソードで攻撃できる。ヒットしたか否かを決めるために1d20＋4をロールすること。ヒットすると、目標は1d6＋2［**刺突**］**ダメージ**を受ける。

ウィザード

ウィザードは宇宙にあまねく存在する魔力をエネルギー源とした呪文を使う、学者肌の魔法使いだ。ウィザードは知識の誘惑に勝てず、安全な書庫をうち捨てて、朽ちかけた廃墟、失われた都市へ迷いこんでゆく。

君はウィザードというクラスから以下の特徴を得ている。

呪文書：君は自分が修得している以下の1レベル呪文を記した呪文書を持っている。個々の呪文の詳しい説明はルールブックにある。

サンダーウェイヴ　*メイジ・アーマー*
シールド
スリープ
ディテクト・マジック
マジック・ミサイル

準備呪文：君は大休憩を終えるたびに、自分の呪文書から4つの呪文を選び、君が発動可能な呪文として準備できる。準備した呪文をここに書こう：

_____　_____
_____　_____
_____　_____

呪文スロット：君には、準備した呪文を発動するために使用できる1レベルの呪文スロットが2つある。それらを使用して、2種類の呪文を1回ずつ発動してもよいし、同じ呪文を2回発動してもよい。大休憩を終えたなら、君は消費した呪文スロットをすべて回復する。

このシートの裏面にある『呪文発動』表に印をつけることで、消費した呪文スロットを記録できる。各呪文スロットはチェックボックスで表されている。

初級呪文：君はいくつかの初級呪文を修得している。初級呪文は呪文スロットを消費せずに発動できる。君が修得している初級呪文は以下のとおりだ。個々の呪文の詳しい説明はルールブックにある：

ショッキング・グラスプ　*メイジ・ハンド*
プレスティディジテイション　*レイ・オヴ・フロスト*

呪文攻撃とセーヴィング・スロー：クリーチャーが君の呪文に抵抗するためにセーヴィング・スローを行うとき、そのセーヴの難易度は13だ。君が呪文攻撃を行なう時は、ヒットしたか否かを決めるために1d20＋5をロールすること。これらの数字は、君の呪文発動能力値である【知力】に基づいている。

呪文セーヴ難易度＝13
呪文攻撃ロール＝1d20＋5

儀式発動：あるウィザード呪文に（儀式）のタグが付いており、かつその呪文が君の呪文書にあるなら、君はその呪文を儀式として発動できる。その呪文を準備している必要はない。儀式の説明はルールブックにある。

秘術回復：君は呪文書に丹念に目を通すことで、自分の魔法エネルギーを一部回復することができる。1日1回、小休憩を終えた時点で、君は1レベルの呪文スロットを1つ回復できる。

裏面へ続く

TM & © 2022 Wizards of the Coast LLC. 個人的用途に限り、コピーできます。

ハイ・エルフ

エルフはこの世のならぬ優美さと長い寿命を持つ、情熱的な人々だ。多元宇宙が生まれたばかりのころ、最初のハイ・エルフたちは、フェイワイルドと呼ばれる魔法と情念に満ちた幻想の世界が自然世界と触れて重なり合う場所である、“妖精の渡瀬”に住み着いた。ゆえにハイ・エルフたちは、2つの世界が混ざり合った神秘的な特徴を備えている。君の言語の才能と、便利な魔法を生得的に理解している点も、この神秘的な力の一部である。

ハイ・エルフであることにより、君は以下の特徴を得る。

暗視：君は“薄暗い”光の中では自分から18mまでを“明るい”光の中であるかのように見通せる。また、同じ範囲の暗闇の中を“薄暗い”光の中であるかのように見通せる。暗闇の中で暗視によって色を識別することはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

フェイの血筋：自分が魅了状態になるのを防いだり終了させたりするためのセーヴィング・スローに有利を得る。

トランス：エルフは睡眠を必要としない。魔法によって君を眠らせることもできない。4時間の間トランスと呼ばれる瞑想を行なうことで、大休憩の利益を得られる。君はトランスの間も意識を保っている。

初級呪文：君の初級呪文の1つであるプレスティディジテイション（前述のリスト参照）は、ハイ・エルフの生得的な魔法であり、ウィザードとして身に着けたものではない。

君の賢者としての背景

君の長いエルフ人生の早い時点で、両親は君の魔法的な才能に気付き、ネヴァーウィンターの都に住む親切なウィザードに弟子入りさせた。君の学業成績は優秀であり、兄弟弟子との間に友情やライバル意識が生まれた。君はエネルギーに関する派手な力を振るう才能に恵まれており、力術の系統を専門的に学んだ。

君の背景は君のキャラクターを形作る上で重要な役割を果たす。同輩の追いかけていた秘密が君を駆り立てる。〈魔法学〉と〈歴史〉技能の習熟は、君の生育環境と、君が魔法の性質および過去の偉大な魔法使いについて研究してきたことを反映している。

修業期間を終えた後、君と同輩たちは各自の研究を進めるべく別々の道を進んだ。最近、同輩の1人から届いた手紙は、君を失われた知識のありかへ向かわせるものであった。その手紙が届いた直後、君は悲報を耳にした。君の友人が不思議な状況で亡くなったのだ。

個人的な目標：失われた知識の発見。その手紙には、大昔に亡くなったウィザードたちが近くの島に建てた秘術天文台のことが記されており、そこに強力な魔法が眠っている可能性が示唆されていた。その島には“竜の安らぎ”と呼ばれる小さな修道院もある。この修道院にある、英雄の守護神であり正義の擁護者である竜神バハムートの神殿の管理人なら、その観測所に関する情報を持っているはずだ。管理人である長老ルナラは、君の友が見つけられずに死んだ知識を発見するための道を、君に示してくれるだろう。

キャラクターを君のものにする

以下のステップを踏んで、このキャラクターを君独自のものにしよう：

1. キャラクターの名前を決めて、このシートの表側の『キャラクター名』の欄に書き込む。現実世界の文化や文学作品から引用したものなど、どんな名前をつけてもいい。
2. キャラクターの外見と性別を決める。キャラクターの身長、体重、年齢、目や髪や肌の色を決める。このページのイラストを元に考えてもよいし、まったく自由に考えてもよい。傷跡がある、片足を引きずっている、眼鏡をかけている、刺青があるなど、記憶に残るような肉体的特徴を持たせてもよい。
3. 君のキャラクターの性格を考え、君のキャラクターの属性についてルールブックの説明を読む（キャラクター・シートに書いてあるのと別の属性を選んでもよい）。大事なのは、君が楽しめるような特徴や癖を君のキャラクターに持たせることだ。

レベルアップ

君がいつ2レベルや3レベルになれるかはDMが教えてくれる。レベルアップすると、以下に示したそのレベルの特徴が得られる。

ヒット・ダイスとヒット・ポイント

レベルが1つ上がるたびに、ヒット・ダイス（d6）が1つ増える。君は小休憩を取ったときに、ヒット・ダイスを使用して自分のhpを回復できる（ルールブックに説明あり）。レベルアップしたら、このシートの『ヒット・ダイス』の欄に新しいヒット・ダイスを追加し、ヒットポイントの最大値に1d6＋2を追加する。

呪文発動能力の成長

レベルアップによって、君はより多くの呪文を使えるようになる。『呪文発動』表にあるとおり、君が準備できる呪文の数は（君のレベル＋君の【知力】修正値）だ。また、呪文スロットも増える。

呪文発動

ウィザード・レベル	準備呪文数	1レベル・スロット	2レベル・スロット
1	4	▯▯	——
2	5	▯▯▯	——
3	6	▯▯▯▯	▯▯

呪文書に呪文を追加する：君はウィザードのレベルを得るたび、以下のウィザード呪文リストから新たに2つのウィザード呪文を選んで呪文書に加えることができる。これらの呪文はいずれも君が呪文スロットを有しているレベルのものでなければならない。また、君は冒険の中で、他の呪文が記された巻物や呪文書を発見し、その呪文を君の呪文書に加えることができるかもしれない。

呪文書に呪文を書き写す：ウィザード呪文を発見したなら、それを呪文書に加えることができる。だがそれには、君がその呪文のレベルと同じレベルの呪文スロットを持っており、かつ君にその呪文を解読し書き写す時間がなければならない。

この手順には、（呪文のレベル×2）時間と（呪文のレベル×50）gpを要する。金額はその呪文を身に付けるための実験の過程で消費する物質要素と、呪文を記録するための最上のインクの価格をあらわす。この時間と金を支払い終えたなら、君はそれ以後、他の自分の呪文と同じようにその呪文を準備できるようになる。

2レベルの特徴

力術の専門家：君が力術呪文を自分の呪文書に書き写すのに要する金額と時間は半分になる。

呪文効果範囲操作：君の発動する力術呪文が、君から見えるクリーチャーに作用を及ぼしそうな時、君はそれらの（訳注：君から見える）クリーチャーのうち、最大で（1＋呪文レベル）体までを選択できる。選択されたクリーチャーは、その呪文に対するセーヴィング・スローに自動的に成功する。もしもその呪文が本来、セーヴに成功すれば半分のダメージを受けるものであったならば、選択されたクリーチャーはダメージを受けない。

3レベルの特徴

秘術回復：君は今や、2レベル呪文スロットを1つ回復するか、1レベル呪文スロットを2つ回復するかを選べる。

呪文：今や君は2レベル呪文を準備して発動できる。

ウィザード呪文リスト

1レベル呪文

コンプリヘンド・ランゲージズ（儀式）
サンダーウェイヴ
シールド
スリープ
ディテクト・マジック（儀式）
プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド
マジック・ミサイル
メイジ・アーマー
レイ・オヴ・シックネス

2レベル呪文

インヴィジビリティ
シャター
フレイミング・スフィアー
ホールド・パースン
ミスティ・ステップ

RICHARD WHITTERS

TM & © 2022 Wizards of the Coast LLC. 個人的用途に限り、コピーできます。